



Campionati Italiani Calcio Balilla Regolamento

1. PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata alle società affiliate ed agli atleti sordi tesserati, in regola con le D.O.A. FSSI e con gli altri regolamenti federali.

Possono partecipare alla manifestazione tutti gli atleti italiani, in regola con il tesseramento per la società iscritta al Campionato di Calcio Balilla, che hanno anagraficamente compiuto il 14° anno di età, in possesso di regolare certificato d'idoneità specifica.

Per gli atleti minorenni vi è l'obbligo del consenso di entrambi i genitori o di chi ne fa le veci.

La partecipazione di un tesserato di minore età ad attività agonistica senza la prevista autorizzazione di chi esercita la responsabilità genitoriale e la relativa esecutività da parte della FSSI, comporta la squalifica della gara, unitamente ad una sanzione amministrativa in misura che il Giudice Sportivo riterrà opportuno disporre. Il rilascio di quest'ultima autorizzazione è subordinato alla presentazione, a cura e spese della società che ne fa richiesta, della seguente documentazione:

- *certificato di idoneità specifica all'attività agonistica, rilasciato ai sensi del D.M. 15 febbraio 1982 del Ministero della Sanità;*
- *relazione di un medico, che attesti la raggiunta maturità psico-fisica del tesserato alla partecipazione a tale attività;*
- *certificato audiometrico attestante la perdita media di almeno 55db nell'orecchio migliore nelle frequenze base di 500, 1000 e 2000 Hz..*

Le società sportive possono iscrivere un massimo di **10 atleti e 10 atlete**.

2. VERIFICA TESSERAMENTO ATLETI

E' compito della FSSI verificare la regolarità degli atleti partecipanti attraverso il modulo di partecipazione alla gara che dovrà essere inviato via mail all'Ufficio Tesseramento (tesseramento@fssi.it) almeno 7 giorni prima della gara.

3. ISCRIZIONE AI CAMPIONATI NAZIONALI

Le società interessate dovranno iscriversi nei termini stabiliti per ciascuna disciplina provvedendo direttamente dall'apposita sezione del Sistema Tesseramento Online.

La partecipazione degli atleti alle attività sportive, comporterà una tassa di iscrizione per ciascuna Società e per ciascuna attività che la Società intende praticare. L'importo di ogni specialità è specificato nel sistema Tesseramento Online FSSI (Sezione Iscrizione gare). Le iscrizioni dovranno pervenire via mail alla Società Organizzatrice, all'Ufficio Tesseramento (tesseramento@fssi.it) e al Direttore/Coordinatore Tecnico di disciplina (dtecalcibalilla@fssi.it) secondo le scadenze stabilite nel programma del Campionato.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it



4. DIVIETI

È severamente vietato l'uso di protesi acustiche di qualsiasi tipo durante le gare.

In caso di accertamento dell'uso delle protesi acustiche, oltre all'esclusione immediata dalla gara, l'atleta verrà squalificato e la Società punita con una sanzione amministrativa come stabilito dalle Tasse Nazionali.

5. ASSISTENZA TECNICA IN GARA

- Arbitro FISCB e/o altri enti sportivi riconosciuti dal CIP o dal CONI;
- Giuria Arbitrale (Direttore Tecnico, Direttore di gara).

Il sorteggio per gli abbinamenti degli incontri verrà effettuato dal direttore di gara FISCB. almeno una settimana prima della gara. In caso di assenza di impossibilità, detto sorteggio sarà effettuato prima della gara dal Direttore/Coordinatore Tecnico FSSI coadiuvato, se presente dal Giudice di Gara FISCB.

6. ASSISTENZA MEDICA

È fatto obbligo per la società ospitante durante il Campionato Italiano della presenza sul campo di gara di Defibrillatore con Personale Abilitato BLSD o del Medico o dell'Autoambulanza, la quale dovrà essere obbligatoriamente presente nel caso in cui l'Ospedale di zona risulta ubicato ad una distanza superiore ai 10 Km dall'Impianto di svolgimento della gara.

In caso di assenza all'ora stabilita di inizio gara dell'Assistenza Sanitaria di cui sopra (Personale Abilitato BLSD e/o Medico e/o Ambulanza), **il Giudice di Gara designato dovrà obbligatoriamente segnalare sul referto di gara la mancanza dell'Assistenza Sanitaria.**

La mancanza dell'Assistenza Sanitaria comporterà per la società ospitante / organizzatrice una sanzione amministrativa (vedi Tasse Nazionali).

7. PREMI

Saranno premiati con le medaglie FSSI i primi tre classificati di ogni disciplina.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it



8. RECLAMI

Trattandosi di manifestazione a rapido svolgimento, al fine di assicurare il regolare andamento della competizione sono fissate le seguenti modalità:

- a) le decisioni del Giudice Unico inerenti i risultati delle gare sono inappellabili;
- b) gli eventuali Reclami al Giudice Unico avverso la posizione degli atleti partecipanti, dovranno essere preannunciati per iscritto, in duplice copia, al Giudice di Gara, entro **30 minuti** dal termine della gara stessa;
- c) il Giudice di Gara designato provvederà a consegnare direttamente copia del preannuncio di Reclamo alla Società controparte;
- d) il reclamo con le relative motivazioni dovrà essere inoltrato a mezzo PEC al Giudice Sportivo (organigiustizia@pec.fssi.it). Le Società interessate di quest'ultime gare avranno la facoltà di prendere visione del reclamo presentato e le eventuali controdeduzioni dovranno essere proposte al medesimo Ufficio del Giudice Sportivo secondo le medesime modalità;
- e) La Tassa di reclamo al Giudice Sportivo è fissata in € 200,00, mentre l'eventuale ricorso avanti alla Commissione Federale d'Appello della FSSI, viene fissato in € 500,00; le Tasse di reclamo devono essere regolate prima dell'inizio del procedimento.
- f) i risultati delle gare ed i provvedimenti disciplinari irrogati dagli Organi di Giustizia, saranno pubblicati con Comunicato Ufficiale della FSSI;
- g) ai provvedimenti disciplinari, quando consentito dalle norme, è possibile proporre Appello alla Commissione Federale di Appello.

9. CONTROLLI ANTIDOPING

Sono possibili controlli Antidoping a sorpresa da parte della NADO Italia secondo quanto previsto dalle leggi e dai Regolamenti vigenti.

È compito della società organizzatrice predisporre quanto necessario (Sala Antidoping con annessi servizi igienici, bibite etc..) allo svolgimento degli eventuali controlli.

10. DIVISA DI GARA

Ogni Atleta è tenuto a indossare la divisa di gara.

Ogni giocatore, nelle gare, deve portare una tenuta sportiva adatta che comprende: tute sportive, T-shirt sportive, polo e scarpe sportive. Nell'abbigliamento ufficiale si può inserire un proprio sponsor personale. Per dimenticanza o smarrimento, l'abbigliamento ufficiale può essere acquistato durante la gara stessa. La sanzione per la mancata osservanza del codice dell'abbigliamento è prevista, come da Tasse Nazionali FSSI.

11. RICHIAMI REGOLAMENTARI

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa espresso richiamo allo Statuto, alle D.O.A. FSSI, ai Regolamenti FSSI e per quanto non contemplato al Regolamento Tecnico della FISCB.



Regolamento Tecnico

SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO CODICE ETICO

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante la gara o sul luogo dell'evento, è considerata una violazione del Codice Etico. Il rispetto reciproco tra i giocatori, gli arbitri e gli spettatori, è necessario. Uno dei principali obiettivi degli eventi ufficiali è quello di presentare il Calcio Balilla affinché possa apparire nella sua autentica connotazione sportiva. Parola, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che possa provocare distrazione e atteggiamenti antisportivi, fatti direttamente o indirettamente ad un giocatore o a un arbitro, sono assolutamente vietati; così come è assolutamente vietata qualsiasi tipo di bestemmia turpiloquio in generale. Lo spettatore non può disturbare una squadra o l'arbitro, pena l'allontanamento dall'area della manifestazione. Il giocatore o la squadra devono rispettare gli orari di gioco. Il margine di tempo di attesa sarà di 5 minuti; in caso di ritardo, se la squadra non si presenta sul campo dopo le prime 3 chiamate, pena sarà la sconfitta a tavolino. La sanzione per aver infranto il Codice Etico può essere sanzionata con:

- Un fallo a favore della squadra avversaria
- L'ammonizione
- La sconfitta della partita a tavolino
- L'espulsione diretta dalla gara
- Ogni Arbitro può richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini:
- Giallo – Ammonizione
- Arancione – Sconfitta del set che si sta giocando
- Rosso – Espulsione dalla gara

La somma di due ammonizioni nel corso della partita, ne determina la sconfitta. Se nel match successivo lo stesso giocatore avrà un'altra ammonizione, questa determinerà l'espulsione diretta della gara a fine incontro.

LA PARTITA

Le partite si possono effettuare ai 6 o 7 o 8 goal a discrezione di dell'organizzazione di gara.

In caso di parità (5 a 5, 6 a 6, 7 a 7) vince il primo che realizza 2 goal di scarto sull'avversario (Doppio Vantaggio). È a discrezione del Direttore di Gara se far applicare la regola del Golden goal. È assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per ripetere la partita, tale infrazione è punibile con l'espulsione dalla competizione di entrambe le squadre.

Per ragioni di tempo il Direttore di Gara ha diritto di decidere se ridurre il numero dei goal vincenti o il tempo.

Le partite possono essere arbitrate da uno o più arbitri.

Durante la partita i giocatori possono variare la loro posizione di gioco esclusivamente nei seguenti casi:

- Durante il Time-Out tecnico (soltanto la squadra che lo ha richiesto)
- Dopo aver subito un goal prima di riprendere la partita (soltanto la squadra che ha subito l'ultimo goal).



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it



TIME – OUT

Ad ogni squadra sono consentiti 2 TIME – OUT da 30 secondi a partita. I giocatori possono chiamare il Time-Out nei seguenti casi:

In possesso di palla, unicamente a palla ferma nelle specialità “tradizionale”.

Per qualsiasi motivo è assolutamente vietato fermare il gioco con le mani.

Se dopo il tempo trascorso (30 secondi), il giocatore o la squadra non si presenta al tavolo da gioco, viene richiamato verbalmente dall’arbitro, in seguito al richiamo ogni 30 secondi (pari ad un time-out) scatta un’ammonizione, la seconda ammonizione determina la fine della partita.

Dopo 30 secondi trascorsi, il gioco riprende da dove si è fermato. In possesso di palla nella propria area di difesa (solo nella specialità “tradizionale”) a palla ferma, sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio sulle sponde laterali prima di tirare o passare.

I giocatori possono chiamare:

-Il Time-Out tecnico ferma il gioco in qualsiasi momento e l’arbitro visiona l’effettivo problema (es. rottura della stecca);

Il Time-Out medico ferma il gioco in qualsiasi momento e l’Arbitro deve consultarsi con il Direttore di Gara, che decide se concedere un tempo di 20 minuti per le cure;

In queste occasioni, in caso di specialità “tradizionale”, il gioco riprende da dove si è fermato; dichiarando il “via” e facendo battere la pallina sulle due sponde.

L’INIZIO DI UN INCONTRO

Il lancio di una monetina precede l’inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e la specialità con cui iniziare il gioco, e ha il possesso della pallina. Il cambio di campo in un unico set si può effettuare seguendo la formula: somma goal finale – 1 (es. partita a 6 cambio a 5) e solo in questa circostanza o multipla di essa. In un match a più set (es. al meglio dei “tre set”) il cambio campo viene effettuato nel modo seguente: un intero set con una o più specialità in un lato del campo, e un intero set nell’altro; in caso di eventuale “bella” si procederà ad un nuovo sorteggio e si applicherà la regola dell’unico set pur rispettando i vari cambi di specialità.

DOPPIO – TRADIZIONALE

A palla ferma (in qualsiasi parte della difesa) si sostituisce con il pollice in su, la pallina deve toccare sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio sulle sponde laterali prima di tirare o passare. Dopo un goal, la partita riprende dalla difesa della squadra che ha subito il goal. Se la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare i bordi superiori del campo, viene rimessa in gioco dalla difesa della squadra che ha subito l’ultimo goal. Se la pallina si dovesse fermare in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, tranne in una delle due difese, si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l’ultimo goal. Se la pallina dove se fermarsi in una delle due difese, il gioco riparte da quel punto, sfruttando il servizio tradizionale.

Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali mentre la palla è in possesso in zona di attacco, (mediana o tre) il gioco può riprendere dalla stessa zona solo dopo aver dichiarato il VIA e fatto toccare tutte e due le sponde laterali del campo per poi procedere all’esecuzione di tiro.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it



POSSESSO E CONTROLLO DI PALLA

Tutti i passaggi di palla devono essere effettuati con pallina in movimento; è possibile effettuare il passaggio tra una stecca e l'altra senza gancio o trascinata (in verticale o per sponda). Il gancio cioè ammesso per il solo controllo della palla con un'unica stecca; è considerato valido il tiro o il passaggio solo se precedentemente la palla ha toccato la sponda e non se ha toccato la sponda durante il tiro (una sponda va effettuata per la rimessa in gioco, di seguito si potrà procedere all'esecuzione del tiro). Da palla ferma tutte le esecuzioni di tiro devono essere precedute da un tocco lento della pallina sulla sponda per la ripresa del gioco, per poi procedere al palleggio dell'esecuzione stessa. Durante il possesso palla l'avversario non può disturbare l'azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l'azione, ma può contrastare l'azione stessa esclusivamente con movimenti laterali e con la velocità pari a quella della pallina.

FALLI

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso, attraverso un chiaro "fallo" oppure un chiaro "no". Il giocatore o la squadra offesa può attuare la regola del vantaggio a sua discrezione. Nel caso in cui dopo un'infrazione la pallina entra in rete, il goal viene annullato e il gioco riprende dalla difesa di chi ha subito l'infrazione.

Questi casi sotto elencati sono considerati falli:

- Nell'esecuzione del tiro non si può lasciare la mano dell'impugnatura della stecca;
- Il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro anche se si effettua il tiro con l'altra stecca;
- Trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio;
- Far girare la stecca più di 360°;
- Far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente tirando o marcando;
- Far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca sia in attacco che indifesa (gancio involontario);
- Il palo metro; il salto stecca è ritenuto valido solo in fase di marcatura passiva su respinta diretta importa;
- Tirare al volo la palla proveniente da un salto stecca preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può rimanere in possesso palla ma toccando la sponda per rendere valido il seguire del gioco;
- L'esecuzione di tiro a palla completamente ferma;
- Quando si para e si tira con un omino della stessa stecca senza passare la sponda;
- Quando si sbattono le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria;
- Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina là dove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile;
- Sbattere una qualsiasi stecca, sia in difesa che in attacco; tale regola è valida fatta eccezione esclusivamente nei seguenti casi: quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco – anche in fase di marcatura di un tiro avversario.

REGOLA DEL VANTAGGIO

Se, in possesso di palla, l'avversario chiama un fallo inesistente, si ha la facoltà di decidere seri prendere il gioco dal centro del campo o da dove si è interrotto.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it



ESECUZIONE

Non Valide: Quando si tira senza dichiarare il “VIA” e non si aspetta il “VIA” dall’avversario.

Valide: Il cambio di mano è consentito esclusivamente se la mano che effettua l’esecuzione di tiro, ha effettuato precedentemente la rimessa in gioco; è inoltre consentito cambiare mano nella rimessa in gioco successiva ad un fallo. L’autorete derivante da un tiro proprio è sempre valida, anche quando la palla salta la stecca.

SINGOLO TRADIZIONALE

La specialità del singolo tradizionale usufruisce dello stesso regolamento del doppio tradizionale con le seguenti varianti:

- Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate.
- Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa va necessariamente ribattuta sulla sponda prima di qualsiasi esecuzione o passaggio.
- È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.

REGOLAMENTO DOPPIO AL VOLO

IL SERVIZIO

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo, annunciando l’inizio del gioco dichiarando il Via con termine appropriato “vado” e solo dopo aver udito chiaramente la risposta favorevole “vai” da parte di uno dei due avversari il gioco può avere inizio. L’attaccante avrà 3 secondi per effettuare il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo; la stecca del cinque avversario, nel momento del servizio, deve avere una posizione perpendicolare al campo; la stecca del tre della squadra a servizio della battuta può essere alzata solo se impugnata. La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano a bordo del campo senza ostruire la visuale all’avversario. Una volta dichiarato il Via, la pallina deve essere lanciata contro la sponda antistante; solo dopo che la palla ha toccato la sponda di fronte al giocatore, può essere passata o calciata direttamente in porta. Al Lancio della pallina è possibile avvantaggiarsi dello stesso, privilegiando la propria mediana. Il servizio per essere valido necessita che la pallina deve essere calciata da una stecca mediana con un unico tiro. Se durante il servizio la palla non viene calciata dalla mediana e dovesse finire contesa tra la mediana e la stecca di attacco, non sarà consentito riprendere la pallina con le mani fino a quando la corsa della stessa non abbia chiaramente definito se calciabile da una delle due mediane o meno. Se la pallina viene intercettata dalla stecca di attacco o non raggiungibile né dalla “mediana” né dalla stecca di attacco il servizio è da ritenersi “errore”. In fase di battuta il doppio tocco è considerato sempre fallo, mentre l’eventuale contropiede di mediana con doppio tocco (“tiro-tiro”, “stop e tiro” e “gancio su tiro unico”) è da considerarsi valido. Se durante il servizio la pallina dovesse scivolare dalla mano del giocatore in turno di battuta e la pallina non dovesse toccare il calciobalilla, il servizio è da ritenersi nullo e quindi non considerabile come “servizio errato” e quindi da ripetere. Dopo 2 servizi errati, anche involontari, la pallina passa all’avversario. A seguito di un goal o fallo subito, il turno di battuta è di diritto per la squadra che ha subito e potrà procedere con una battuta “diretta” (possibilità di segnare a seguito del lancio della pallina direttamente con entrambe le Mediane). Se durante il gioco, la pallina fuoriesce dal campo o si fermasse in una zona di campo non raggiungibile da alcun omino, la battuta sarà eseguita nuovamente dalla squadra che è in turno di battuta; in questi casi sarà obbligatorio battere con una



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it



“battuta di “seconda” (nessuna delle mediane di entrambe le squadre potranno segnare direttamente sul lancio della battuta e l’eventuale contropiede di mediana). Le azioni di gioco sono valide, con i successivi i goal, solo dopo che la pallina ha superato una delle 2 mediane e la pallina viene calciata da altre stecche diverse dalla mediana stessa. Esempio: Passaggio alla stecca dei “3 omini”, parata e tiro dalla porta ecc. Se durante la battuta di “seconda” la palla dovesse entrare in una delle 2 porte direttamente da battuta di una delle due mediane, il goal non è valido e sarà considerato errore di battuta. Tale caso è da ritenersi anche se palla prima di entrare in porta sia intercettata da qualsiasi stecca che si trova in stato di “marcatura passiva”. In caso di interruzione accidentale del gioco, quest’ultimo riprenderà con la tipologia di battuta “ad uscire”, ovvero l’azione è considerata valida dal momento in cui la pallina ha toccato uno dei quattro angolari del campo. La battuta “ad uscire” si utilizza anche in caso di golden goal e la rimessa sarà alternata tra le squadre in campo ogni qualvolta la pallina fuoriesce dal campo o si ferma.

FUORI CAMPO

Se la pallina tocca una parte esterna al campo di gioco (pavimento, esterno aste, manopole, giocatori, segnapunti etc.) e torna in campo è da considerarsi fuori. N.B. Se la pallina corre o tocca la parte superiore delle sponde o i bordi del calciobalilla e rientra in gioco non è da considerarsi “fuori campo” e si continua a giocare.

POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

Il gioco consente 7 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo e il tocco con l’omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti. I secondi verranno conteggiati da quando la pallina è nella zona di possesso palla o dopo la eventuale intercettazione. Durante il possesso palla l’avversario non può disturbare l’azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l’azione, ma può contrastare l’azione stessa esclusivamente con movimenti laterali con velocità pari a quella della pallina.

INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall’attaccante offeso, attraverso un chiaro “fallo” oppure no. Il giocatore o la squadra offesa può attuare la regola del vantaggio a sua discrezione. Tutti i falli evidenziati vengono rimessi dal centro da parte di chi ha subito l’irregolarità, potendo battere la palla per segnare (battuta diretta).

ESECUZIONI NON VALIDE E FALLI DI GIOCO

Quando la palla entra in porta passando dietro la stecca del portiere, anche se si tratta di autorete; in tal caso la ripresa del gioco parte dalla squadra in turno di battuta.

Intercettare la pallina con il retro omino (volontariamente o involontariamente) e calciare con lo stesso o altri omini della stessa stecca (nel caso in cui la pallina impatti con l’asta metallica e non con il retro dell’omino, tale “Tocco” non sarà conteggiato nella regola dei “Tre” tocchi e l’azione non sarà considerata “Fallo”).

Il Cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento.

Nell’esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall’impugnatura delle stecche.

Il gancio classico (passaggio e tiro).



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 www.fssi.it



Il doppio tiro detto “tiro - tiro” stecca del portiere, terzino e dall’attacco (in questo caso solo se si cambia omino).

L’azione in difesa o con la stessa stecca dove i tocchi della pallina sugli omini superino il numero di due, intercettazione compresa (Regola dei “3 Tocchi”).

Far girare la stecca più di 360°.

In caso di “tiro tiro” dalla stecca di attacco (3 omini) in fase di contrasto diretto con la pallina che dopo il primo tiro finisce sulla sponda e viene successivamente calciata da qualsiasi omino della stessa stecca di attacco.

Stappare e tirare pallina proveniente da un tiro della propria stecca di attacco.

Sbattere fuori tempo una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco senza intercettare la pallina.

Gancio dalla stecca dei tre omini sia su tiro unico che in fase di “marcatura passiva”.

Doppio tiro ovvero “tiro tiro” con la palla proveniente dal retro di una qualsiasi stecca.

ESECUZIONI VALIDE

Quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco.

In fase di marcatura di un tiro avversario se si intercetta la pallina.

Lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, sia con lo stesso che con omini differenti della stessa stecca.

Il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad un’intercettazione.

Il gancio involontario in un unico tiro con qualsiasi stecca, tranne dalla stecca dei 3 omini, (purché la pallina non sia stata già intercettata altrimenti i tocchi sarebbero tre).

Il “tiro tiro” dalla stecca dei 5 solo se la pallina non proviene dal retro omino, ed è considerato valido anche se la palla dopo il primo tocco arriva dalla sponda laterale.

Il gancio o doppio tocco con 2 omini diversi con palla proveniente dal retro stecca (tale regola non è valida per la stecca di attacco (3 omini).

Il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere.

Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa.

Lo stop e tiro dalla stecca dei 3 omini con palla proveniente dalla sponda di fondo campo avversaria e su tiro di qualsiasi stecca tranne che su un tiro derivante dalla propria stecca dei 3 omini.

Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell’omino e calciando con un’altra stecca.

Il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa.

La pizzicata (pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile) solo se la pallina non si ferma completamente tra omino e fondo del tavolo.

Il tiro di qualsiasi giocatore, volontario o involontario, col retro dell’omino senza aver prima intercettato con il retro omino.

L’autorete derivante da tiro proprio, anche quando la palla salta la stecca.

Intercettare la pallina con il retro del Portiere e calciarla con lo stesso.



Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004
Tel. 06 83559002 www.fssi.it



REGOLAMENTO SINGOLO AL VOLO

La specialità del singolo al volo usufruisce dello stesso regolamento del doppio al volo con le seguenti varianti:

- le stecche non impugnate non possono rimanere alzate;
- se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta senza considerare tale azione come fallo;
- è consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori;
- non è considerato tocco, l'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata.

